

ПРОБЛЕМА ОРГАНІЗАЦІЇ САМООСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ

Проблеми, які постають перед народом України на сучасному етапі розбудови держави, вимагають високого рівня освіти, зростання інтелектуального та духовного потенціалу нації, формування нової генерації національно свідомої інтелігенції. Процес підготовки нової освітянської еліти, здатної позитивно впливати на суспільний розвиток, потребує зростання якості знань, збереження національної культури, докорінного оновлення професійно-педагогічної підготовки майбутніх учителів.

У системі педагогічної освіти виникають суперечності між традиційною професійною самоосвітньою діяльністю вчителя та новими вимогами суспільства до вчителів, які мають бути готовими до активного самостійного використання знань та здобутої інформації в сучасних педагогічних умовах.

Студент, який не вміє оновлювати та удосконалювати свої знання та культурний досвід, не є готовим до професійної діяльності. Набути такий досвід можна лише в процесі самоосвітньої діяльності. Це породжує проблему організації самоосвіти студентів і представлення самоосвітньої діяльності як невід'ємної частини навчального процесу.

У процесі самоосвіти суб'єкт і об'єкт освіти виступають в одній особі. Самоосвіта є безперервним, особливим чином організованим процесом розвитку та збагачення загальної культури майбутнього вчителя на основі сформованих в нього освітніх потреб.

Потреба в самоосвіті є складною якістю. Для майбутнього вчителя самоосвіта є постійною діяльністю, спрямованою на підвищення рівня професіоналізму, розширення й поглиблення знань, умінь і навичок, розвиток професійно важливих і особистісних якостей.

Самоосвіта є сутністю безперервної освіти майбутнього вчителя, вона визначає його професійний рівень та особистісне зростання. Це можливо за наявності в студента: прагнення до знань; психологічної готовності до навчання; розуміння необхідності професійного становлення. Отже, для того, щоб навчати, вчителю самому необхідно постійно навчатись.

Майбутній учитель повинен уміти складати власну програму самоосвітньої діяльності. Програма самоосвітньої діяльності може включати: вдосконалення суспільно-політичних знань; ознайомлення з найбільш визначними досягненнями науки; збагачення літературних і естетичних уявлень; знайомство з новими тенденціями та явищами культурного життя. Особливо важливе місце займає поповнення знань з предмету, що вивчається, і знайомство з новітніми даними відповідної науки, розвитком педагогічних, психологічних і методичних знань і умінь, що можливо лише при ознайомленні

з відповідною новітньою літературою й регулярним читанням періодичних видань.

Наш досвід підтвердив, що саме застосування Web-квестів (Інтернет-пошук) забезпечує формування в студентів мотиваційної, когнітивної та організаційної готовності до професійної самоосвіти.

Форми Web-квестів можуть бути різними, наприклад: створення бази даних з проблеми, всі розділи якої готують студенти; створення документа, що дає аналіз деякої складної проблеми, і що запрошує студентів погодитися або не погодитися з думкою авторів.

Таким чином, самоосвітня діяльність майбутнього вчителя спрямована на здобуття нових та поглиблення раніше набутих знань, формування й розвиток якостей, необхідних студенту; розвиток освіченості та загальної культури, світогляду особистості, розвиток творчого потенціалу.

Савощенко Т. О.

ХДАДМ

3D МОДЕЛЮВАННЯ ТА ПРОМИСЛОВИЙ ДИЗАЙН У КІНО

Актуальність проблеми: Використання реалістичного 3D моделювання на прикладі сучасного кінематографа впливає на сучасний світогляд. Розглядається вплив 3D моделювання та анімації на розвиток саме промислових об'єктів.

Основна частина: Сучасний світ кіно складно уявити без ефектної 3D анімації, яка зараз широко користується попитом у різних сферах людського життя, від комп'ютерних ігор до інженерних анімації. Програми для створення 3D об'єктів можна умовно розділити на два типи: нізкополігонне і високополігонне. Нізкополігонні моделі визначають обсяг об'єкта і є більш реалістичними. Вони використовуються, в більшості своїй, в інженерній і медичній промисловості. Високополігонні моделі не є об'ємом, а, навпаки, площею поверхні об'єкту. На них легше працювати, і ці типи, використовуються в кіно та відео іграх. Програми, в яких створюються саме високополігональні моделі 3D Max, Maya 3D, Zbrush, Cinema 4D та інші.

Останні новинки кіно з використанням подібних комп'ютерних технологій, такі фільми, як «Аватар» Джеймса Кемерона, «Трансформери 3. Зворотний бік місяця», знятий Майклом Бейем, «Хоббіт 2» Пітера Джексона. З виникненням нових технологій поступово змінюються й інші галузі кіно, такі як операторське мистецтво, монтаж, художня діяльність і головне дизайн. Великі компанії працюють над створенням спецефектів в жанрі 3D графіці та анімації, наприклад, такі як: Digital Domain, Weta Digital, Framestore, Prime Focus, створюючи світи, персонажів та об'єкти яких не існує.

Об'єкти промислового дизайну в кіно найчастіше можна зустріти у фантастичних фільмах про майбутнє, де неіснуючі технології, машини, літальні апарати, гаджети, інтерфейси і все те, що могло б взаємодіяти з людиною і середовищем її мешкання, створено в 3D програмах.